

“MY NAME IS NINA”

Melianta Muliawan

Dikdik Sayahdikumullah Ph.D.

Program Studi Seni Rupa. Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung

**Email :** melianthamuliawan@gmail.com

**Kata Kunci :** *jurnal, naskah, panduan, penulisan, template*

---

## **Abstrak**

Penulis merasakan keterasingan akan memori alam bawah sadarnya. Tujuan karya ini dibuat sebagai cara penulis mewujudkan alam bawah sadar (alter ego) berupa perasaan asing. Perasaan ini merupakan kualitas moral dan mental yang unik. *Subject matter* yang divisualisasikan berupa karakter figure manusia yang digali dan dieksplorasi dari memori dan pengalaman hidup masa kecil penulis.

Metode yang diambil berdasarkan metode surealisme dengan teknik *drawing*. Diharapkan pengaplikasian dan modifikasi metode surealisme yang penulis lakukan mampu membuat karya seni surealisme dengan visual yang berbeda. Sehingga unsur lain seperti karakter, tidak menghilangkan atmosfer surreal dalam karya seni, justru dapat memperkuat hal tersebut.

Hasilnya, bahwa dorongan menggambarkan karakter berhasil memicu proses kreatif menjadi lebih spontan dan intim dalam menciptakan bentuk-bentuk yang artistic, kompleks dan misterius.

## **Abstract**

The author feel alienation about her subconscious memory. The purpose of this work was created as a way to realize the subconscious (alter ego) a foreign feeling. This feeling consist of unique moral and mental qualities. Visual of the subject matter form a human figure character that excavated and explored from the memory and experience of the author's childhood life.

The method is based on the method of surrealism taken with drawing techniques. The author expected that the application and modification method able to create works of art with different visual surrealism. So that other elements such as character, does not eliminate the surreal atmosphere in the artwork, it can strengthen it.

The result, that the impulse to describe the character managed to trigger the creative process becomes more spontaneous and intimate in creating artistic forms, complex and mysterious.

## **1. Pendahuluan**

Pengalaman merupakan sesuatu yang pernah dialami (dijalani, dirasakan, ditanggung) (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005). Setiap orang memiliki pengalamannya masing-masing, entah itu menyenangkan maupun tidak

menyenangkan. Biasanya, pengalaman tersebut disimpan sebagai memori, yang kadang dapat diingat kembali maupun digunakan kembali dalam berkomunikasi. Memori menciptakan eksistensi individu, yaitu ingatan akan siapa dirinya, lingkungannya, dan sebagainya. Namun terbentuknya memori tidak hanya bergantung pada kondisi lingkungan, tetapi juga pada struktur mental dari orang yang mempersepsi. Hal tersebutlah yang membuat penulis mulai berpikir, kendati sekelompok orang memiliki pengalaman yang serupa, namun tiap individu memiliki penjelasan yang berbeda-beda ketika kembali mengingat memori tersebut.

Penulis pun mengasumsikan bahwa tiap individu memiliki pribadi yang berbeda-beda dan unik, yaitu karena mereka memiliki caranya masing-masing untuk menanggapi, memahami dan menjalani hidup. Intinya, walaupun mengalami hal yang sama, kehidupan mereka tidaklah sama. Hal tersebut merujuk pada suatu perasaan janggal yang penulis alami: sering kali penulis mengalami suatu hal bersama sekelompok orang, yang bagi penulis merupakan suatu hal yang menyenangkan, namun tidak dirasa menyenangkan bagi mereka begitu pula sebaliknya. Sehingga muncul perasaan aneh dan asing, seperti: mengapa saya merasakan perasaan sebaliknya? Apa yang salah? Penulis terus berpikir ulang dan mengoreksi diri serta keadaan kembali untuk menjawab pertanyaan tersebut.

Persepsi tersebut berimbas pada cara penulis menyimpan memori berdasar pengalaman yang telah dialami. Memori yang dirasa begitu sepi sekaligus janggal karena tidak dirasakan bersama dengan individu lain sebagai suatu kebersamaan. Kendati merupakan hal yang menyenangkan, tetap saja dirasakan sendiri. Penulis ingin mengungkapkan perasaan tersebut, yaitu perasaan aneh yang terus membuat penulis bercermin tentang diri sendiri dan apa yang telah dialami. Menyerupai keadaan yang membingungkan dan terus berputar karena tidak ada yang dapat disalahkan dalam keadaan terasing tersebut.

Alam bawah sadar pun menjadi kunci penting dalam mengungkapkan hal tersebut. Bila dihubungkan dengan memori, alam bawah sadar merupakan memori tersier, yaitu memori yang dirasakan berulang-ulang secara intens. Memori tersier menggendap menjadi alam bawah sadar dan memiliki gejala juga kapasitas yang besar untuk disalurkan, baik lewat mimpi, kegiatan seni, dan sebagainya.

Sewaktu kecil, penulis banyak menonton film dan membaca buku cerita anak tertentu. Sering kali penulis tidak mengerti dengan pesan yang disampaikan melalui film dan gambar tersebut. Namun penulis merasakan hal yang sama dengan suasana yang digambarkan, sehingga penulis tidak bosan dan semakin tertarik melihat tiap detil dari visual yang hadir. Visual yang diutarakan sungguh dapat menjelaskan perasaan yang timbul dari suatu pengalaman tertentu. Tidak peduli permasalahan apa yang ada di baliknya, namun sensasi yang muncul menghantarkan penulis pada beberapa pengalaman serupa yang telah penulis alami. Penulis terkejut, yaitu betapa hebatnya imajinasi dapat mengunci berbagai memori dan perasaan menjadi satu. Visual yang walaupun nampak suram, penuh teka-teki dan misterius, namun begitu puitis dan tidak gamblang. Di saat itu, penulis merasa 'de javu', yaitu kepada cara pembuat film dan buku cerita anak ini mewujudkan apa yang ada di dalam alam bawah sadar dan dijadikan sebagai suatu kenyataan yang saya lihat. Menonton film dan membaca buku seperti itu membuat penulis ingin mengutarakan berbagai hal dengan cara yang sama. Menginjak dewasa, penulis mengenal visual yang hadir dimasa lalu tersebut sebagai visual surealisme.

Visual yang membingungkan dan janggal menjadi jawaban, mengapa penulis menyukai visual surealisme. Seperti memperlihatkan gambaran kenyataan dengan logika yang tidak dapat dimengerti, namun mampu dirasakan. Walaupun dapat berkesan sedih maupun senang, kejanggalan surreal mampu memberikan pengalaman tersendiri, yaitu pengalaman otentik. Pengalaman yang diciptakan ulang oleh pemiliknya berdasar persepsi akan perasaan yang dialami. Sehingga visual yang hadir sangat tak ter pikirkan namun familiar untuk dirasakan. Intinya, persepsi memberikan wujud yang berbeda pada suatu pengalaman yang universal. Surealisme dirasa sebagai cara penggambaran yang tepat dalam mengungkapkan persepsi penulis.

Bila memori dapat memberikan eksistensi pada individu, maka penulis ingin mewujudkan eksistensinya dalam bentuk visual, seperti halnya visual telah mampu membuat penulis merasakan perasaan yang serupa. Dalam bentuk

eksistensi diri yang lebih ekstrim, penulis menciptakan wujud surreal kepribadian dirinya kedalam bentuk karakter baru. Karakter baru ini tidak berasal dari kepribadian yang secara gamblang dibuat ulang seperti yang telah terlihat dalam diri penulis. Kepribadian yang lebih spesifik yaitu *alter ego* penulis. Untuk lebih jelasnya, karakter, kepribadian dan *alter ego* menurut Kamus Besar Bahasa Inggris adalah:

Karakter merupakan kualitas moral dan mental seseorang yang membuatnya unik sebagai seorang individu (pada arti pertama). Dapat dikatakan sebagai ‘cetak biru’, yang entah dibentuk atas kehendak sendiri maupun telah ada sebagai suatu karunia. Karakter berbeda dengan *personality*/kepribadian, karena kepribadian memiliki muatan kualitas yang membuatnya unik dibandingkan dengan individu lain. Mungkin seorang individu memiliki karakter yang sengaja ia tampilkan di depan publik (persona) namun bagi penulis hal tersebut bukanlah cara kita menilai kepribadian seseorang utuh. *Alter ego*, sebagai kepribadian yang lain atau kepribadian ‘ke dua’, jarang terlihat namun disadari oleh diri sendiri.

Menurut penulis, *alter ego* merupakan bagian dari pribadi yang juga tidak kalah penting. *Alter ego* dirasa bersesuaian dengan perasaan janggal yang dialami dan ditanggapi penulis secara pribadi. Di mana perasaan janggal dan asing yang dimiliki penulis tidak diperlihatkan dalam bersosialisasi sesara umum. Sebaliknya sebagai bentuk pertahanan diri, penulis menunjukan sifat mudah beradaptasi dan sepaham dengan pendapat umum.

Dalam visual surreal yang ingin penulis buat, karakter yang terdapat di dalamnya bermakna pada pengertian ke-2, yaitu seperti seseorang dalam novel, film dan sebagainya. Ia hanyalah seorang karakter yang dibuat dengan tujuan menampilkan *alter ego* penulis. Sehingga sebisa mungkin, fisik dan *gesture* yang ditampilkan mencerminkan kepribadian *alter ego* penulis. Karakter ini dibuat seolah menjadi penguasa dalam dunia surreal yang penulis buat. Karena bukan perasaan janggal bervisual surreal yang terutama. Melainkan *alter ego* bervisual karakter yang sesungguhnya merupakan bagian dari diri penulis.

Karya ini dibuat sebagai cara penulis mewujudkan, menyalurkan dan menerima *alter ego*-nya. Bukan sebagai perbedaan dalam lingkungan sosial, melainkan memperlihatkan perasaan asing dan janggal sebagai masalah bersama yang perlu disadari sekaligus diterima khususnya oleh diri sendiri.

## 2. Proses Studi Kreatif

Penulis menghadirkan karakter dengan pendekatan surealisme. Dengan tema ‘My Name is Nina’, secara eksplisit memperkenalkan karakter dari *alter ego* penulis yang diberi nama ‘Nina’. Pengertian ‘Nina’ sebagai anak perempuan bermata indah sangat sesuai dengan penggambaran fisik yang penulis bayangkan mengenai karakter *alter ego* penulis. Karakter lebih dikenal sebagai gambaran seseorang dalam suatu cerita, film, dan sebagainya yang memiliki suatu kualitas mental dan moral tertentu. Penulis rasa, elemen fisik yang ditampilkan dalam karakter menampilkan sifat dari karakter itu sendiri.

Selayaknya memperkenalkan dirinya (‘My Name is Nina’) penulis tidak hanya sebatas menghadirkan wujud karakter Nina saja, melainkan aspek surreal yang penulis rasa dapat menjadi penghubung antara *audience* dan Nina. Surealisme, secara umum dikenal sebagai seni yang bersifat subjektif. Dikarenakan visual surealisme yang sulit dimengerti maknanya dan mengandung cerita maupun perspektif seniman yang membuatnya. Melihat karya seni surealisme seperti mengundang banyak tanda tanya yang hanya dimengerti oleh sang seniman.

Dengan tujuan yang sama, yaitu berusaha membuat *audience* membayangkan dan merasakan gejolak yang sama, penulis mencari kemungkinan baru dalam membuat karya surealisme. Kemungkinan baru yang mempengaruhi metode dan visual karya yang akan penulis buat. Mengapa? Karena bagi penulis kehadiran ‘karakter’ dalam karya surealisme dapat mendukung namun juga bisa menghancurkan atmosfer surreal. Yaitu ketika *audience* melihat visual surealisme yang muncul sebagai bagian dari cerita narasi (karena adanya kemunculan karakter), selayaknya

membaca ilustrasi lembaran buku cerita. Padahal jelas surealisme menghadirkan atmosfer surreal yang membuat *audience* seakan melihat visual karya surealisme terlihat nyata (dengan cara membayangkan, bukan mengalami langsung).

Seperti Salfador Dali dan René Magritte dalam referensi seniman penulis, ke-2 nya memiliki metode yang berbeda dalam membuat karya surealisme. Perbedaan metode ini menghasilkan perbedaan visual namun dengan hasil akhir yang sama yaitu menciptakan atmosfer surreal. Penulis dalam menciptakan karyanya akan sedikit memodifikasi metode yang dilakukan oleh ke-2 seniman tersebut. Tidak sepenuhnya mengulang metode tersebut, namun mencari kemungkinan visual lain dari cara pandang dan metode yang mereka lakukan (akan dibahas lebih lanjut dalam sub bab konsep visual).

Selanjutnya, berkaitan dengan dengan memori apa yang akan dibawa oleh penulis dalam karyanya, penulis akan menghadirkan memori alam bawah sadarnya. Memori ini mengenai hal janggal yang tidak ia rasakan bersama kelompok sosialnya yang berakibat pada suatu perasaan keterasingan (telah dijelaskan dalam latar belakang). Walaupun visual yang hadir tidak menjelaskan suatu detail kejadian pengalaman, namun lebih dapat menggambarkan perasaan berulang yang dirasakan oleh penulis. Penulis berusaha menstimulus perasaan janggal yang dialami dengan bantuan metode *Paranoid Critical Transformation* yaitu dengan menstimulus pemikiran paranoid penulis dan kemudian memunculkan sejumlah visual dengan perspektif baru. Metode *Paranoid Critical Transformation* sebagai dasar untuk menstimulus ide visual akan penulis kombinasikan dengan cara René Magritte menggambarkan objek visual yang terstimulus.

Penulis berkeyakinan bahwa cara Salfador Dali menstimulus pemikiran alam bawah sadarnya dengan trobosan visual René Magritte yang menghasilkan kemungkinan baru dalam mengaplikasikan visual surealisme mampu menghasilkan sistematika tertentu. Sistematika ini dapat diaplikasikan dalam keadaan tertentu (seperti penambahan karakter dan kombinasi baru lainnya) yang dapat menciptakan atmosfer surreal. Karena bagi penulis, karya dengan metode surealisme belum tentu menghasilkan atmosfer surreal. Atmosfer surreal yang penulis rasa dapat memberi dampak pada ruang imajinasi dan kemudian mempengaruhi alam bawah sadar *audience*. Singkatnya, atmosfer inilah yang menjadi jembatan komunikasi antar seniman dan penikmat karyanya.

Kesimpulannya, bila diurutkan, penulis memiliki proses: stimulasi objek visual dengan metode *Paranoid Critical Transformation*, selanjutnya aspek paranoid akan dibantu dengan prinsip paradoks dalam menggabungkan gambaran objek visual yang terkumpul. Eksekusi secara visual akan memakai bantuan perspektif Salfador Dali dan René Magritte untuk menemukan kemungkinan baru. Sehingga objek visual yang terkumpul tidak sekedar digambarkan dengan memaksakan *juxtaposition*. Namun dengan pendekatan lain yang juga dapat menghasilkan atmosfer surreal. Kemungkinan lain dalam penerapan visual surealisme diharapkan mampu memperkaya penerapan surealisme dalam dunia berkesenian.

Penulis dalam menggambarkan karakter yang diinginkan berusaha untuk memperhatikan sejumlah sifat dan tingkah laku yang dapat diaplikasikan dalam elemen fisik karakter yang dibuat. Sifat dan tingkah laku yang ada mengacu pada alter ego penulis. Alter ego ini tentunya tidak memiliki wujud fisik dalam kehidupan yang sebenarnya, tapi dapat penulis ketahui sifat dan tingkah lakunya. Karena tak berwujud, penulis semakin leluasa dalam menggambarkan wujud karakter yang ingin dibentuk. Terdapat berbagai hasil pengamatan yang penulis dapatkan mengenai alter ego dirinya:

Alter ego penulis, sebut saja Nina, sering penulis tampilkan (sifat yang diperlihatkan ke orang lain) saat masa kanak-kanak penulis. kepribadian ini secara natural muncul mungkin karena sifat kejujuran anak-anak, namun lambat laun bersembunyi sebagai alter ego ketika penulis beranjak dewasa. Kepribadian tersebut mungkin sulit untuk penulis terapkan dalam kehidupan bersosial dikarenakan berbagai penolakan maupun cara yang salah dalam menampilkan kepribadian tersebut. Mengamati menjadi cara Nina mengenal kelompok sosialnya, namun sayangnya sifat mengamati ini cenderung mengganggu privasi orang lain. Seperti seolah mengikuti seseorang dengan pandangan

mata. Dan yang terpenting adalah perasaan Nina yang mampu menikmati suatu sisi positif hal yang tidak dapat disadari orang lain sebagai suatu hal yang menyenangkan. Membuat Nina merasa asing sekaligus terhanyut dalam kesenangan yang ditemukannya sebagai suatu privasi yang menyenangkan. Karakter bernama Nina ini dihadirkan tanpa mulut. Mimik mulut tidak akan penulis tampilkan karena dapat berujung pada suatu kesimpulan ‘sedih’ atau ‘senang’. Penulis ingin *audience* sendiri yang menilai dan menyimpulkan sesuai dengan visual surealisme yang muncul sebagai latar bersamaan dengan Nina sebagai pusat perhatian.

Walaupun surealisme digambarkan sebagai bagian dari lingkungan Nina, namun sesungguhnya latar surealisme tersebut bercerita mengenai perspektif Nina. Karena apa yang ia pikirkan dan rasakan menjadi bagian dari kehidupannya. Berbeda ketika kita membaca buku cerita dengan ilustrasi seseorang tokoh dengan latar belakang suatu tempat. Tokoh tersebut seperti manusia yang bereaksi dan dipengaruhi oleh keadaan lingkungannya. Sebagai contoh, ketika digambarkan dengan seting hutan terbakar, si tokoh akan ketakutan dan mencoba melindungi diri. Namun apa yang penulis gambarkan adalah kebalikannya. Keadaan lingkungan merupakan apa yang Nina bayangkan, singkatnya dunia ciptaan Nina.

Metode surealisme yang digunakan penulis akan mempengaruhi interaksi Nina dengan surealisme yang penulis gambarkan. Gambaran surealisme tidak selalu menjadi latar secara harafiah (seperti benar-benar diletakan di belakang karakter). Penulis berusaha untuk mencari kemungkinan lain dalam mengungkapkan surealisme bukan sebagai suatu bentuk penglihatan secara utuh (yang hanya tinggal digambarkan kembali). Melainkan sebuah proses yang distimulus dari memori alam bawah sadar dan tidak akan memiliki wujud pasti secara visual bila tidak digambarkan

### 3. Hasil Studi dan Pembahasan

#### Seri I:

Pada sei pertama, penulis mengaplikasikan metode Salfador Dali, yaitu metode *Paranoid Critical Transformation*. Penulis berusaha mengungkapkan cara berpikir penulis tentang banyak hal (kebiasaan yang penulis alami). Bukan menjelaskan mengenai apa yang dipikirkan, melainkan cara berpikir penulis. Perasaan yang kompleks sekaligus menyeluruh mengenai banyak hal. Penuh sekaligus asing dalam kesendirian.

#### Karya I



**Gambar IV.3.1 I Can't Sleep #1**

Cat air dan Ball Point diatas Kertas

128 cm x 166 cm

2014

(Sumber : Dokumentasi penulis)

Penulis membayangkan beberapa objek dengan ketika menstimuli hal-hal paranoid mengenai alam bawah sadarnya: pohon, kupu-kupu, dan jantung. Namun penulis ingin membuat kesan pergerakan pada jantung dan kupu-kupu (karena seperti itulah yang penulis bayangkan). Pergerakan yang menganalogikan cara berpikir penulis yang tidak fokus pada suatu hal saja, melainkan berhubungan satu dengan yang lainnya. Dapat dikatakan penulis seperti tidak berhenti memikirkan banyak hal. Pergerakan ini penulis siasati dengan adanya siklus metamorfosis ulat menjadi kupu-kupu, dengan jantung sebagai kepompong. kemudian, penulis menggambar karakter terlebih dahulu agar objek lainnya dapat menyesuaikan kehadiran karakter sebagai pusat perhatian. Hasil akhirnya adalah, satu kesatuan antara karakter dengan latar surreal. Mungkin dapat disamakan dengan suatu gambaran ilustrasi maupun narasi tertentu, namun pandangan karakter menuju *audience* seolah memberikan interaksi antara pengamat dengan Nina. Aspek surreal yang membuat karakter dan *audience* setara, karena saling mengamati.

## Karya II



**Gambar IV.3.2 I Can't Sleep #2**

Cat air dan Ball Point diatas Kertas

128 cm x 150 cm

2014

(Sumber : Dokumentasi penulis)

Dengan cara yang sama, penulis menggambarkan pemikirannya yang kompleks sekaligus tidak ada habisnya. Dan penulis memikirkan suatu perputaran. Dengan objek visual yang terpikirkan (boneka, bulan, jamur) penulis menggambarkannya dengan arah perhatian memutar dengan Nina di tengah sedang mengamati sekitarnya. Seperti bosan walaupun sekelilingnya penuh dengan hiruk pikuk yang bergerak. Berbeda dengan karya pertama, tatapan Nina mengarah ke sekelilingnya. Hal ini sengaja dilakukan penulis untuk bereksperimen dengan unsur dan cara lain yang dapat membuat karya ini tetap menampilkan atmosfer surreal walaupun tatapan Nina tidak menghadap ke *audience*. Penulis ingin menerapkan hal yang sama dengan cara lain yaitu: penulis dan Nina sama-sama mengamati perputaran tersebut. Perputaran dari kepala boneka, kemudian badan boneka mengambilnya, lalu boneka memanjat bulan dengan bantuan jamur, dan terakhir kepala kembali dilempar oleh boneka berkepala jamur.

## Seri II:

Karya pada seri ke-2 terinspirasi pada karya René Magritte, “Key to Dream”. Ketika tulisan menjadi bagian dalam karya namun tidak merepresentasikan makna yang digambarkan. Jika Magritte menggambarkannya sebagai cara untuk mengajak audience berpikir lebih jauh mengenai makna lukisan itu sendiri (bahwa apa yg digambarkan bukanlah yang sebenarnya), penulis menggunakan metode visual ini sebagai cara merepresentasikan metode *Paranoid Critical Transformation* secara mentah tanpa meninggalkan aspek surreal.

## Karya I



**Gambar IV.3.3 Puzzle Me #1**

Cat air dan Ball Point diatas Kertas

122 cm x 116 cm

2014

(Sumber : ‘A Prophet’s Hypothesis Catalog’ Awanama Art Habitat)

Mula-mula, penulis memikirkan suatu rangkaian kalimat yang menjelaskan perasaan janggal penulis akan memori alam bawah sadar yang sering dialaminya. Kalimat ini mengandung pengertian yang paradoks: “WE LAUGH TOGETHER BUT I CAN NOT BREATHE NOW”. Kalimat tersebut secara singkat menjelaskan keterasingan yang penulis alami. Contohnya, ketika suatu hal dirasa menyenangkan oleh penulis sementara keadaan lingkungan sosial tidak merasa hal tersebut menyenangkan, dan seterusnya. Ketika memikirkan kalimat tersebut, penulis membayangkan kupu-kupu dan Nina dalam posisi terpajang (seperti kupu-kupu diawetkan). Tiap kata diletakan bersama dengan kupu-kupu yang bagian sayapnya menghilang sebagian. Salah satu kata yaitu ‘I’ dipasangkan dengan Nina dengan posisi kaku seperti kupu-kupu. Gambar Nina diletakan pada bagian tengah, dikelilingi gambar kupu-kupu lainnya.



## Karya II



**Gambar IV.3.4 I Puzzled Me #2**

Cat air dan Ball Point diatas Kertas

141,5 cm x 136.5 cm

2014

(Sumber : 'A Prophet's Hypothesis Catalog' Awanama Art Habitat)

Penulis pada kalimat ke-2: "I LOVE YOU I WANT TO CHOKE YOU", menjelaskan kesalah pahaman yang sering penulis alami berkaitan dengan persepsi yang penulis miliki berbeda dengan persepsi pada umumnya. Keinginan untuk bermain dengan visual yang berbeda membuat penulis melakukan cara yang berbeda, yaitu menstimulus gambaran paranoid di tiap kata. Visual tersebut muncul begitu saja, dan penulis menggambarannya secara 'mentah' melalui peminjaman bentuk visual yang penulis dapatkan dengan teknologi internet. Ditengahnya, terdapat gambar Nina dengan posisi mendongak ke atas sambil menyembunyikan tali yang ia genggam.

Dan hasilnya pun cukup mengesankan penulis. Karena meski gambaran tersebut terkesan tidak berkolerasi, tulisan yang melengkapi gambar menghubungkan gambar-gambar yang berbeda dengan cara yang surreal. Atmosfer surreal yang muncul dari pemahaman akan keterkaitan gambar dengan tulisan: tulisan yang mengandung pengertian tidak mengenakan dihubungkan dengan gambaran visual yang biasa saja atau cenderung menyenangkan. Penulis memberikan 'ruang sendiri' bagi *audience* untuk membayangkan dengan cara masing-masing berdasarkan informasi yang telah diberikan mengenai memori alam bawah sadarnya.

## 4. Penutup / Kesimpulan

Pada awalnya, penulis menyukai seni surealisme dan sering mengaplikasikannya kedalam karya. Namun penulis tidak mengetahui cara atau metode yang mendasarinya. Mungkin hal dan pengetahuan tersebut tidak begitu penting



hingga penulis mengaplikasikan karakter *alter ego* nya. Karakter ini justru dapat menghilangkan atmosfer surreal dari karya surealisme. Karya dapat bermakna naratif (dalam hal ini diartikan sebagai sebuah ilustrasi cerita). Sehingga penulis memerlukan metode dan cara tertentu agar karakter ini dapat mendukung karya surealisme yang dibuat.

Setelah penulis mengaplikasikan dan memodifikasi metode yang telah dipelajari dari 2 seniman surealisme (Salfador Dali dan René Magritte), penulis menarik 1 kesimpulan dalam membuat karya surealisme, yaitu misteri. Menghadirkan misteri bagi penulis serupa dengan menghadirkan teka teki yang tidak dapat dijawab. Bukan karena banyak hal yang disembunyikan saja (ambigu), melainkan banyak hal pula yang dibingungkan melalui kontradiksi yang ada (paradoks). Menurut penulis, paradoks dan ambigu sulit dibedakan dalam misteri. Karena ke-2 nya memunculkan perasaan yang sama: bingung sekaligus rasa penasaran. Sehingga, dengan visual apapun, seperti visual panel komik, visual pemandangan, motif, dan sebagainya, atmosfer surreal tetap akan tercipta dengan adanya misteri.

Bagi penulis, berkarya seni memiliki hubungan erat dengan pribadi tiap senimannya, khususnya secara psikologis. Seniman dapat memilih apapun objek yang akan digambarkan, dan bagaimana teknik pengerjaannya tergantung dari apa yang dirasakan dan dipikirkan. Sehingga pada proses dan hasil akhirnya, penulis merenungkan dan berpikir kembali (kontemplasi) mengenai apa yang ia gambarkan. Objek yang digambarkan, cara memvisualisasikannya, menjadi cara penulis lebih memahami dan mengerti pribadinya sendiri. Dan ketika penulis dapat kembali mengungkapkan apa yang dirasakan dan dimaksud, penulis merasakan keberadaannya (*exist*).

Penulis pun menyadari, cara seniman memvisualisasikan surealisme berbeda-beda, walaupun 2 seniman dapat memikirkan objek yang sama (objek yang akan digambarkan). Dali dapat memikirkan jam meleleh, namun seniman lain dapat menggambarkan jam dengan visual lain. Bagi penulis, permainan visual ini menjadi keunikan tiap seniman dan dapat dijadikan cara untuk mengenal keunikan diri sendiri dan kehidupan yang sedang dijalani. Maka dari itu, apa yang telah dikerjakan dalam Tugas Akhir ini menjadi cara penulis mengungkapkan dan memahami (melalui perenungan) pribadi sendiri, khususnya secara psikologis. Singkatnya, sebagai cara penulis menerima dirinya sendiri yaitu: menerima perbedaan sebagai masalah yang dihadapi bersama dengan individu lainnya.

## Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam MK Tugas Akhir Program Studi Sarjana Seni Rupa FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh yth.:

Koordinator Tugas Akhir: Aminudin TH Siregar, M. Sn

NIP: 197307291999031002

Pembimbing: Dikdik Sayahdikumullah Ph.D.

NIP : 198302132010121005

## Daftar Pustaka

### Buku

Alwi, H. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. Hal 1

Silbernagl S, Despopoulos A. 2009. *Color Atlas of Physiology*. Thieme. Hal 1

Anonymous. 2009. *The Paranoid Critical Transformation Method*. HSU Library Art.

Talbot, Michael. *The Holographic Universe*. New York: Harper Perennial, 1992.

Caillois, Roger. *The Edge of Surrealism*. Duke University Press Books, 2003.

Cork R, Farthing S. 2013. *Art the Whole Story*. Thames and Hudson. Hal 431

Internet:

<http://dictionary.cambridge.org/dictionary/british> (5 Juli 2014, 21.08)  
<http://www.ivam.es/en/exhibitions/2865-surreal-versus-surrealismo-en-el-arte-contemporaneo> (11 Juli 2014, 22.14)  
<http://ilmupendidikankedokteran.com/2013/pengajaran-pembelajaran/proses-biologis-ketika-berpikir/#sthash.YCSVq8O3.dpuf> (11 Juli 2014, 22.20)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Salfador\\_Dali](http://en.wikipedia.org/wiki/Salfador_Dali) (09 Agustus 2014, 18.32)  
<http://alexanderstorey.wordpress.com/2013/11/18/artwork-analysis-the-key-to-dreams-by-magritte/> (10 Agustus 2014, 08.21)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Nina\\_\(name\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Nina_(name)) (10 Agustus 2014, 19.10)  
<http://www.mattesonart.com/1926-1930-surrealism-paris-years.aspx> (11 Agustus 2014, 15.04)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Frida\\_Kahlo](http://en.wikipedia.org/wiki/Frida_Kahlo) (20 Agustus 2014, 13.20)  
<http://dictionary.cambridge.org/dictionary/british/Mystery> (24 Agustus 2014, 21.08)